SONY

PLAYBALL III

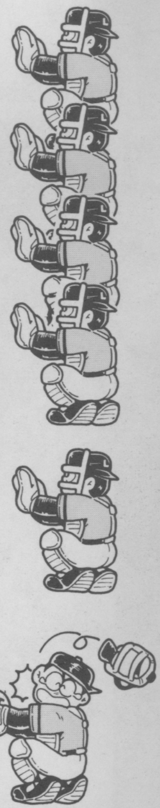


遊(あそ)びかた

MSX2 / MSX2+

目次





説明書の読みかた

どんな遊びができるかを知ろう

このゲームは大きく分けて、4つの遊びかたがあるんだよ。

試合をしながら遊ぶ

1　オープン戦：　好きなチームを2チーム選んで戦わせよう。1人でも2人でも遊べるよ。

2　ペナントレース：　自分の好きなチームで他球団すべてと戦って優勝をめざそう。

さらに楽しい遊びかた

3　ホームラン競争：　ピッチャーとバッターを1人ずつ選んで、ホームランの数を競おう。

4　自分のチームを作る：新しく自分でチームを作って、ペナントレースなどに参加しよう。

さあ、君はどれからはじめるかな。

初めて野球ゲームをする人のために

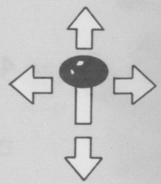
今まで野球ゲームをやったことがない人は、最初から自分のチームを作ったりペナントレースをしたりするよりも、まず始めに**オープン戦で試合の進行や選手の動かしかたを覚えよう。**それからのほうが、より楽しくゲームで遊べるよ。



ゲームを始める前に

キーボード、ジョイスティックの操作方法や画面のコマンドの選びかたを知っておこう。

キーボードとジョイスティックの対応

1PLAYER		2PLAYER		JOYSTICK
SPACE（スペースキー） RETURN（リターンキー）	▶	CTRL（コントロールキー）	▶	トリガー1
BS（バックスペースキー）	▶	TAB（タブキー）	▶	トリガー2 （1PLAYER側がAポート 2PLAYER側がBポート）
△ ◁ ▷ ▽	▶	E S F X	▶	

画面の中のコマンドを選ぶには

△ ◁ ▷ ▽ で画面上の  を選びたいコマンドのところに移動します。

選んだコマンドを SPACE を押して決定しますが、もし間違えても ESC（エスケープキー）を押せば、前の画面に戻ります。

ESC で戻らないところでは RESET ボタンを押してください。最初の画面に戻ります。

スタートのしかた

1　モニター（TV）の電源をONにします。

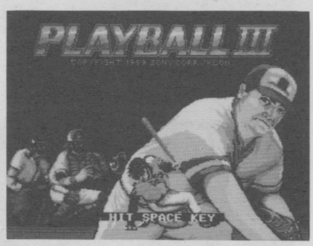
家庭用テレビを使うときは、電源を入れたら、コンピューター用のチャンネルを選びます。

2　PLAYBALLⅢのフロッピーディスクをディスクドライブ(A)に入れます。

ジョイスティックコントローラーを使うときは、ジョイスティック端子のAまたは1につなぎます。

3　コンピューター本体の電源をONにします。

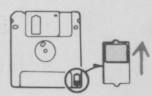
しばらくの間画面が移り変わって、次の画面が出たら準備OKです。



フロッピーディスクの取り扱いについて

次のことに注意して扱ってください。

・ディスク面には触れないでください。
・フロッピーディスクの書き込み防止用ツメは図の位置（プロテクトをかけない）にセットしてください。



・ディスクのIN USEランプ点灯中は、フロッピーディスクを取り出さないでください。もし、IN USEランプが消えない場合は RESET を押してからフロッピーディスクを取り出してください。

次のような場所には置かないでください。

・磁気を帯びたところ。
・直射日光のあたるところ。
・暖房器具の近くや温度変化の激しいところ。
・10℃以下または52℃以上のところ。

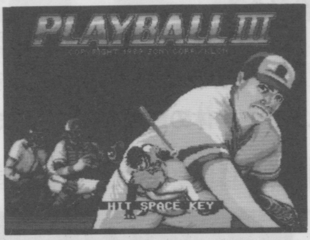
試合のしかた

オープン戦



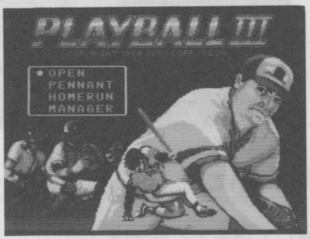
試合をしながら選手の操作を覚えたり、相手チームの弱点を見つけたりして、ペナントレースに生かそう。

1



SPACE を押します。

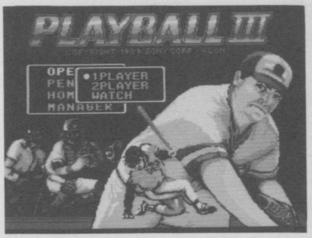
2



「OPEN」を選び、SPACE を押します。

・「PENNANT」(ペナントレース)については10ページ
・「HOMERUN」(ホームラン競争)については24ページ
・「MANAGER」(自分のチームを作る)については27ページ
にそれぞれ説明があります。

3



どのようにゲームをして遊ぶかを選び、SPACE を押します。

- 「1PLAYER」(コンピューターを相手に1人で試合をする。)
- 「2PLAYER」(2人で試合をする。)
- 「WATCH」(コンピューターどうしの試合を観戦する。
  1PL AYER側の選手は交代できます。)

4



選びたいチームのマークの上に1⚾、C⚾、2⚾を移動させて、SPACE を押します。

1⚾(自分のチーム)

C⚾(コンピューターのチーム)

2⚾(2人で試合をするときの、もう1人のチーム)

チームの紹介は36ページを見てください。

次ページにつづく
▼

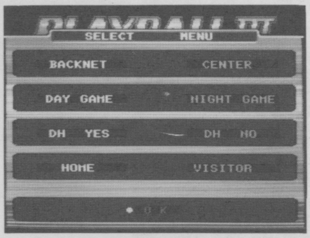
5



球場を選び、SPACE を押します。

往年レトロズの試合は、自動的にレトロスタジアムが選ばれます。（この球場はナイター設備がないので、日没コールドゲームがあります）

6

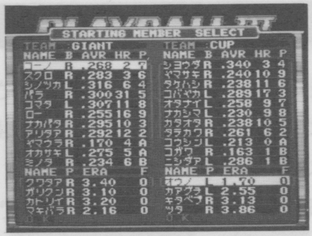


次の4つの設定で、試合の条件を選びます。

- 「BACKNET」（バックネット側から見た試合）または「CENTER」（センター側から見た試合）
- 「DAY GAME」（昼間の試合）または「NIGHT GAME」（ナイター）
- 「DH YES」（指名打者制）または「DH NO」（投手も打つ）
- 「HOME」（後攻）または「VISITOR」（先攻）

全部選び終わったら「OK」を選んで SPACE を押します。

7



先発メンバーを決めます。

表の上から11人が登録されているバッターで、下から4人が登録されているピッチャーです。

そのうち、バッターは上から8人(DH制のときは9人)、ピッチャーは一番上の1人が先発メンバーで、上から順に打順になっています。

先発メンバーや打順は入れ替えられます。入れ替えかたについては次に説明があります。

先発メンバーが決まったら「OK」を選び SPACE を押します。

コンピューター側は自動的に決まります。

「2PLAYER」の場合は2人で同時に決められます。

試合が始まります。

先発メンバーや打順の入れ替えかた

先発メンバーや打順を入れ替えるときは次の操作を行います。

1　入れ替えたい2人のうちのどちらか1人を選び、SPACE を押します。(白黒が反転します)

2　もう一方の選手を選び、SPACE を押します。

ペナントレース



他のチームを次々と打ち負かして優勝をめざそう。
何勝何敗かはコンピューターが覚えているよ。
優勝ラインは勝率6割だ。

PLAYBALLⅢをスタートして最初の画面で SPACE を押すと、次の画面になります。

1



「PENNANT」を選び、SPACE を押します。

- 「OPEN」(オープン戦)については6ページ
- 「HOMERUN」(ホームラン競争)については24ページ
- 「MANAGER」(自分のチームを作る)については27ページ

にそれぞれ説明があります。

2



「NEW GAME」を選び、SPACE を押します。

- 「CONTINUE」(ペナントレースの続きの試合をする)については14ページ

・「FILE DELETE」(すでに登録されているペナントレースの削除)については15ページにそれぞれ説明があります。
「DISK FULL」の表示が出たら15ページを見てください。

3



ペナントレースの登録のために、次の操作をします。

1 **「PLAYER NAME」を選び、[SPACE]を押します。**

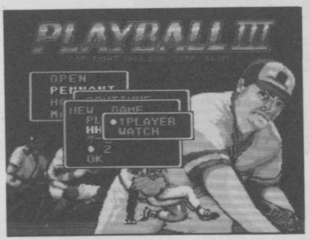
2 **名前入力場所が白く表示されますので、アルファベットで8文字までの名前を入力して[SPACE]を押します。**
文字を訂正するときは、[BS]を使います。

3 **「ゲーム」を選び、[SPACE]を押します。**

4 **他のチームとそれぞれ何試合するかを選び、[SPACE]を押します。**
「1」(各1試合)または「2」(各2試合)

5 **「OK」を選び、[SPACE]を押します。**

4



次ページにつづく
▼

どのようにゲームをして遊ぶかを選び SPACE を押します。

- 「1PLAYER」(コンピューター相手に試合をする。)
- 「WATCH」(自分のチームの操作をコンピューターに任せて観戦する。自分のチームの選手は交代できます。)

5



試合をするチームを選びます。

1⚾(自分)を選びたいチームのマークの上に移動させて、SPACE を押します。

相手のチームはコンピューターが自動的に選びます。
自分で作ったチームは相手として選ばれません。

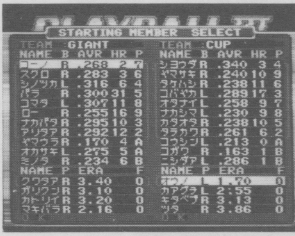
6



「BACKNET」(バックネット側から見た試合)または「CENTER」(センター側から見た試合)を選び SPACE を押します。

その他はコンピューターが自動的に選びます。

7



先発メンバーを決めます。

表の上から11人が登録されているバッターで、下から4人が登録されているピッチャーです。

そのうち、バッターは上から8人(DH制のときは9人)、ピッチャーは一番上の1人が先発メンバーで、上から順に打順になっています。

先発メンバーや打順は入れ替えられます。入れ替えかたについては 9ページに説明があります。

先発メンバーが決まったら「OK」を選び SPACE を押します。

相手側はコンピューターが決めます。

試合が始まります。

試合の途中でやめた場合はコンピューターが結果を記憶できません。

試合終了後のプロ野球ニュースを最後まで見て SPACE を押してください。

ゲームの勝敗について

- 延長戦は12回までです。それでも勝敗がつかないときは引き分けとなります。
- 10点差でコールドゲームとなります。
- レトロスタジアムでは、日没コールドゲームがあります。

ペナントレースの続きの試合をするには

途中までのペナントレースの続きをするには、新しくペナントレースをするときの操作（1まで）を行い、次の画面を出します。（10ページ）

1



「CONTINUE」を選び、SPACE を押します。

2



続きをやりたいペナントレースの名前を選び、SPACE を押します。

ここから先は新しくペナントレースをするときと同じ操作です。（11ページ操作4）
ただし、チームはすでに選ばれているので操作5はありません。

「DISK FULL」の表示が出たら

登録されているペナントレースの名前がいっぱいですので、新しく登録したいときはどれかを消してください。
ペナントレースは3つまで登録できます。

1



ESC を押します。

2



「FILE DELETE」を選び、SPACE を押します。

3



消すペナントレースの名前を選び、SPACE を押します。

次ページにつづく
▼

4



消すペナントレースの名前が正しければ「OK」、間違えていたら「NO」を選び、 SPACE を押します。

「NO」を選ぶと操作3の画面に戻ります。



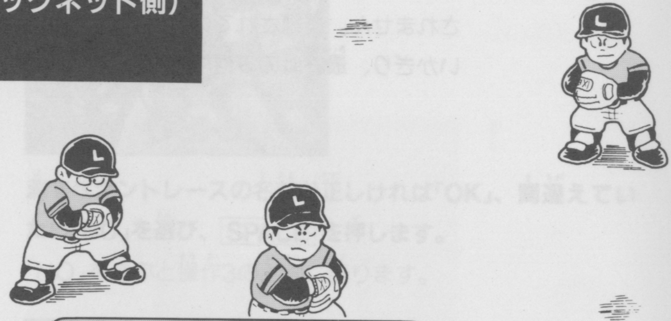
新しくペナントレースの登録をするときは続き(10ページ操作2)を行います。

最終戦が終わったら

最終戦が終わったあと、その結果にかかわらず最終戦は記憶されません。登録されているペナントレースの名前を消さないかぎり、最終戦のみ何度でもやり直すことができます。

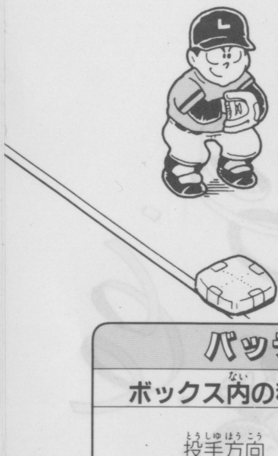


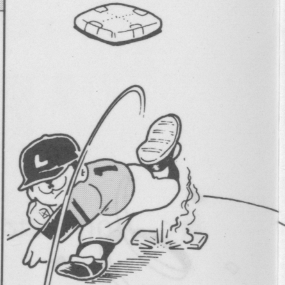
- 投手編(バックネット側)
- 打者編(バックネット側)
- 守備編



けん制球

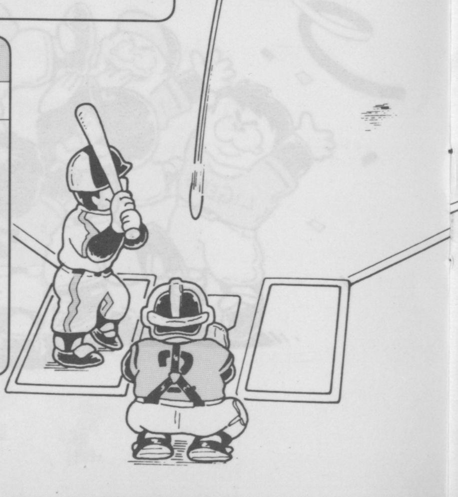
BS で画面を切り替えて	2塁 △ 3塁 ◁ 1塁＋SPACE ▷ ▽





バッティング

ボックス内の移動	打撃
投手方向 △ 左方向 ◁ 右方向 ▷ 捕手方向 ▽	SPACE スイング



守備

走る方向	送球	タッチ
△ ▽ ◁ ▷（矢印の方向へ）	△ 2塁	△ 2塁
	◁ 3塁	◁ 3塁
	▷ 1塁＋SPACE	▷ 1塁＋BS
	▽ 本塁	▽ 本塁

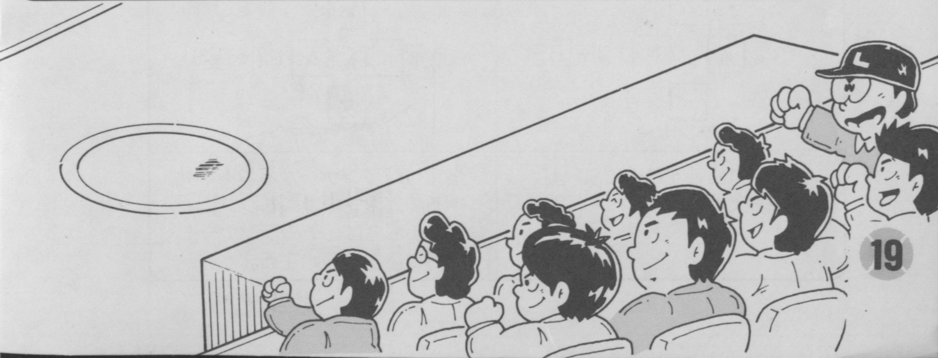
ボールを持った野手がランナーを追いかけてタッチする。

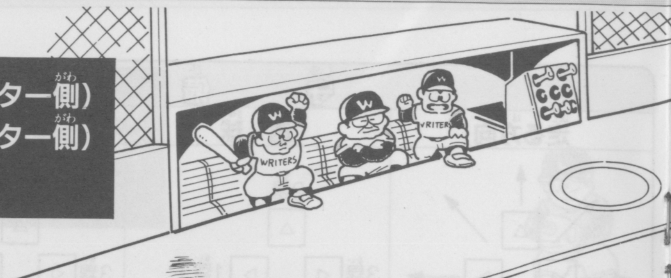




ピッチング

プレート上の移動	投球動作に入るとき	投球後
◁ 左へ	△ スローボール（またはフォークボール）	◁ 左に変化
▷ 右へ	▽ 速球	▷ 右に変化
	◁ ▷ ＋ SPACE	



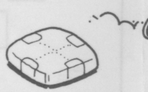


- 投手編(センター側)
- 打者編(センター側)
- 走塁編

ピッチング

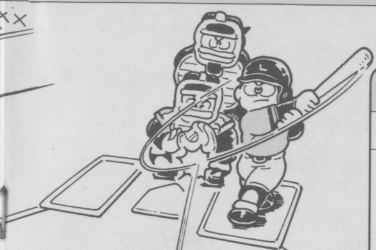
プレート上の移動	投球動作に入るとき	投球動作中	投球後
△ 左へ ◁　▷ 右へ ▽	スローボール △ ◁　▷ ▽ 直球 ＋ SPACE	△ ◁　▷ ▽ 投げるコース	△ 左に変化 ◁　▷ 右に変化 ▽ (SPACE フォークボール)





ランナー

リード(投球前)	盗塁(投球後)
2塁 △ 3塁 ◁　▷ 1塁＋BS ▽ 全ランナー	2塁 △ 3塁 ◁　▷ 1塁＋BS ▽
BS を1回押すごとにリード、帰塁をくり返す。	指定したランナーが盗塁を開始する。盗塁先の塁にもランナーがいる場合は、そのランナーも同時に盗塁を開始する。



バッティング

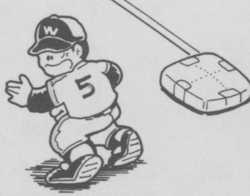
ボックス内の移動

△
左方向 ◁ ▷ 右方向
▽

打撃

高め △
◁ ▷ + SPACE スイング
低め ▽





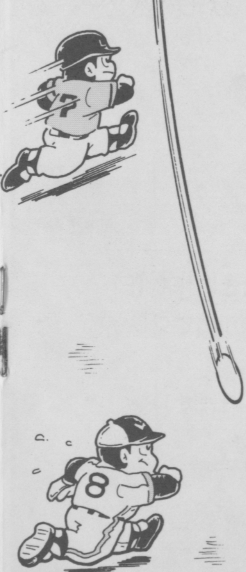
ランナー

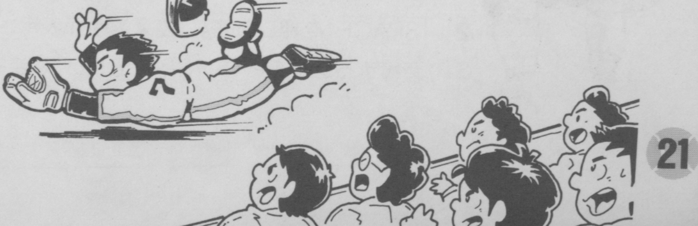
進塁

2塁へ △
3塁へ ◁ ▷ + SPACE
本塁へ ▽

帰塁

2塁へ △
3塁へ ◁ ▷ 1塁へ + BS
▽





守備について



守備でプレーが可能なのは、頭から汗をかいている選手です。自分の守備範囲に打球が飛んできた選手が自動的に汗をかきます。

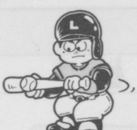
打球が自分の守備範囲から出たときは、一度キーを離せばそのとき打球に一番近い選手がプレー可能になります。

走塁について



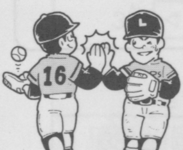
1つ先の塁を通過したら、前の塁には戻れません。

バントについて



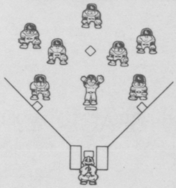
バントをするときは、早めにバットを振ってあらかじめバントの位置でとめておきます。

選手交代について



1. ピッチャーとバッターが出ている画面のときに F1 (F1キー) を押します。(画面に「TIME」の表示が出てプレイが中断します)
2. SPACE を押します。(控え選手が表示されます)
3. 交代する選手を選び、SPACE を押します。

守備位置の変更について



1 ピッチャーとバッターが出ている画面のときに [F1] を押します。(「TIME」が表示されます)

2 [BS] を押します。(シフトが表示されます)

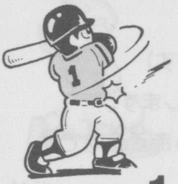
3 希望するシフトを選び、[SPACE] を押します。
シフトは次に変えるか、チェンジになるまで有効です。

タイムについて



[F1] を押してタイムをかけた後、それぞれの設定が決まるとタイムは自動的に解除されます。それ以外にもう1度 [F1] を押しても、タイムは解除されます。

ホームラン競争



オールスターゲームの花ホームラン競争を君もやってみよう。10本中、何本ホームランを打てるかな。
PLAYBALLⅢをスタートして最初の画面で SPACE を押すと、次の画面になります。

1



「HOME RUN」を選び、SPACE を押します。

・「OPEN」(オープン戦)については6ページ
・「PENNANT」(ペナントレース)については10ページ
・「MANAGER」(自分のチームを作る)については27ページ
にそれぞれ説明があります。

2



ホームラン競争をするチームを選びます。
選びたいチームのマークの上にB⚾、P⚾を移動させて、SPACE を押します。

B(バッターを出すチーム)
P(ピッチャーを出すチーム)
チームの紹介は36ページにあります。

3



球場を選び、SPACE を押します。
往年レトロズの選手が出場するときは、自動的にレトロスタジアムが選ばれます。

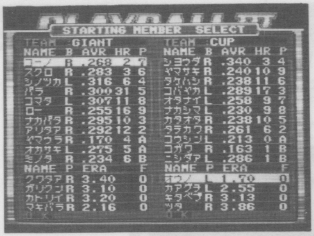
4



「BACKNET」(バックネット側から見たとき)または「CENTER」(センター側から見たとき)を選び、SPACE を押します。

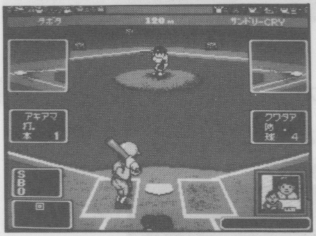
次ページにつづく
▼

5



バッターを出すチームからバッター、ピッチャーを出すチームからピッチャーを選びます。

6



ホームラン競争が始まります。
見送ったボールは数に入りません。

7



10本打ち終わって、そのまま続けるときは「CONTINUE」やめるときは「CANCEL」を選び、SPACE を押します。

自分のチームを作る



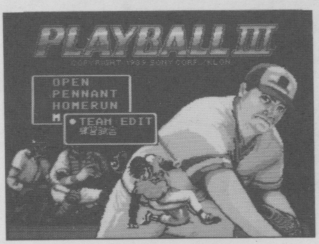
友達や野球チームの仲間を集めて自分達だけのチームを作って、ペナントレースに参加しよう。
君がチームの監督だ。
PLAYBALLⅢをスタートして最初の画面で SPACE を押すと、次の画面になります。

1



「MANAGER」を選び、SPACE を押します。

2



「TEAM EDIT」を選び、SPACE を押します。
「練習試合」については34ページに説明があります。

次ページにつづく
▼

3



「NEW TEAM」を選んで、SPACE を押します。

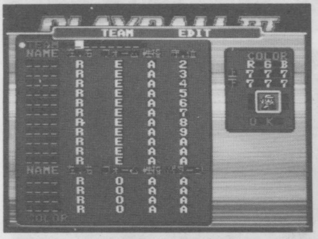
・「TEAM SELECT」(登録されている自分のチームを呼び出す)については33ページ

・「DELETE」(登録されている自分のチームの削除) については31ページ(「DISK FULL」の表示が出たら)

にそれぞれ説明があります。

「DISK FULL」の表示が出たら31ページを見てください。

4



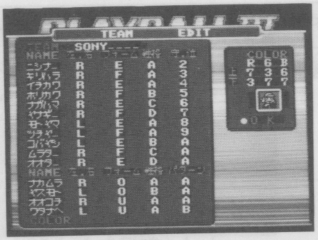
自分のチームに選手を登録します。
次のそれぞれの事柄を選び、RETURN を押して決定します。

TEAM(チーム名)	アルファベットで8文字まで
NAME(選手の名前)	片仮名で4文字まで(小さい文字および4文字目に濁点は使えません。)
左・右	R(右打ちおよび右投げ) L(左打ちおよび左投げ)
フォーム	バッター　:F(普通の構え) E(偉そうな構え) ピッチャー:O(オーバースロー) U(アンダースロー)
性格	A(普通)　B(短気)　C(弱気) D(強気)
守・位(守備位置)	2(キャッチャー)　3(ファースト) 4(セカンド) 5(サード) 6(ショート) 7(レフト) 8(センター) 9(ライト) 2~9のポジションを必ず1人ずつ決めてください。 A(内野手)　B(外野手)
パターン	A(速球派)　B(変化球派) C(どちらとも言えない)

選手の登録が終わったら、一番下の「COLOR」を選び、RETURU を押します。

次ページへつづく
▼

5

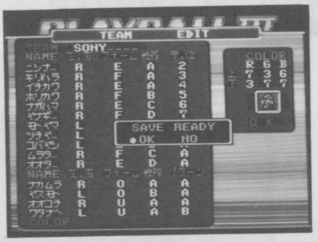


ユニホームの色を決めます。

上(帽子)下(ユニホーム)について、それぞれR(赤)G(緑)B(青)の割合を数字のキーで変えて色を変化させます。

R、G、Bの数値を変えるのと同時に下の選手のユニホームの色が変わるので、それを見ながら決めてください。

色の設定が終わったら「OK」を選び RETURN を押します。



登録して良ければ「OK」、変更する内容があるときには「NO」を選び、SPACE を押します。

後でチームの内容を変更するとき(33ページ)も同じ操作です。

「TEAM ERROR」および「ポジションエラー」の表示が出たら

ESC を押すと28ページ操作4の画面に戻ります。
チーム名、ポジションなどが正しく設定されているか、もう1度見直してください。

「DISK FULL」の表示が出たら

登録されているチームがいっぱいですので、新しく登録したいときはどれかを消してください。
チームは2つまで登録できます。

1



ESC を押します。

2



「DELETE」を選び、SPACE を押します。

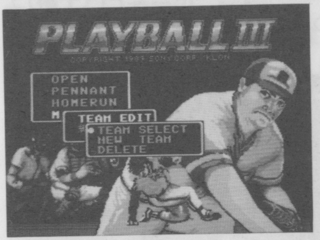
次ページにつづく
▼

3



消すチームの名前を選び、 SPACE を押します。

4



消すチームの名前が正しければ「OK」、間違えていたら「NO」を選んで、 SPACE を押します。

「NO」を選ぶと操作3の画面に戻ります。



新しく自分のチームを登録するときは続き(28ページ操作3)を行います。

自分のチームの内容を変更するには

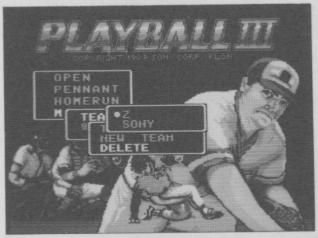
新しく自分のチームを作るときの操作(1まで)を行い、次の画面を出します。(27ページ)

1



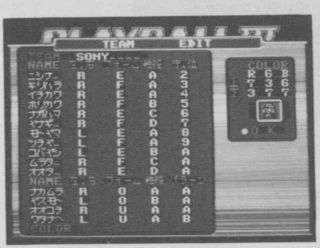
「TEAM SELECT」を選び、 SPACE を押します。

2



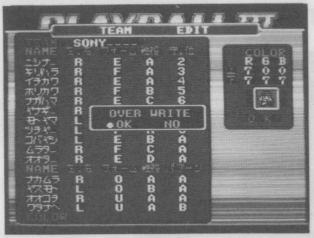
変更したいチームの名前を選び、 SPACE を押します。

3



次ページにつづく
▼

ここから先は新しく自分のチームを作るときと同じです(28ページ操作4)が、最後に次の画面が出ます。



登録して良ければ「OK」、まだ変更する内容があるときには「NO」を選び、SPACE を押します。

練習試合をして自分のチームを強くする

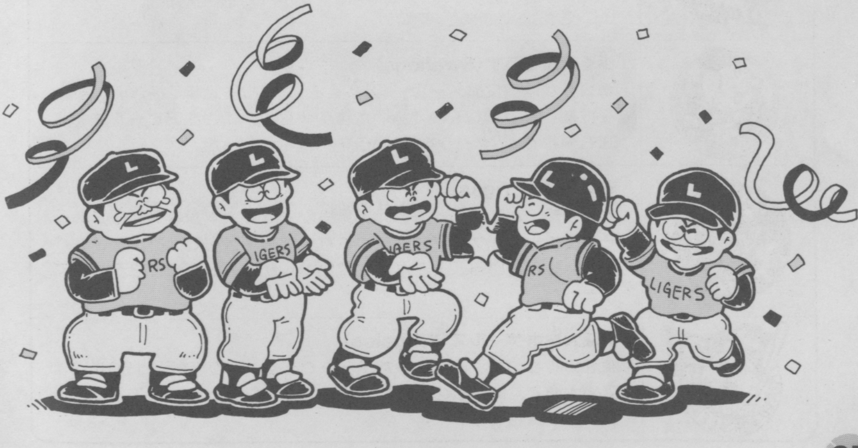
最初は弱いですが、練習試合をするたびにどんどんチームのレベルが上がって強くなります。
練習試合をするには、自分のチームを作るときの操作(1まで)を行い、まず次の画面を出します。(27ページ)



「練習試合」を選び、SPACE を押します。



ここから先はオープン戦の「1PLAYER」と同じです。（7ページ操作4）ただし、球場は自動的に決まります。
自分側には自分で作ったチームしか選べません。



チーム紹介

銭湯楽　リーグ(CENTRAC LEAGUE)

昭和21年設立。戦後の荒廃した時期に国民に夢と希望を与えた。当時の生活では、銭湯に行くことなど大変ぜいたくなことであったが、プロ野球選手だけは毎試合後銭湯に入ることが許されており、子供達は競ってプロを目指したものである。そしていつの日か「セントラクリーグ」と呼ばれるようになった。

瓜々ジャイアント(Giant)
戦後間もないころは、瓜もまた大事な食糧であった。特にジャイアントがホームグランドを構える東京の食糧事情は悪く、子供達は瓜よ大きくなあれと願いながら応援していた。その当時のニックネームが今のチーム名となった。

広島西洋カップ(Cup)
鎖国時代、貿易の窓口である長崎の出島をめざす西洋船が、たびたび広島に流れ着き、西洋文化が流入した。特に有名なのが洋食器で、そんな歴史的事実がチーム名の由来である。

中リーチドラポンズ(Drapons)
中部地方を本拠地とするチーム。中のみ、リーのみで上がる選手、ポンをしておいて裏ドラを乗せろと無理を言う監督など、バラエティーに富んだメンバー構成である。スポーツ新聞が好んでよく見出しに使う。

歩くと座ろうず(Swallous)
親会社が健康食品メーカーの「歩くと」であり、近年「歩きing運動」を推進している。そこで歩いた後の休息の大切さをアピールする意味も兼ねて、「座ろうず」というチーム名になった。

単身大餓す(Tigas)
大阪のチームであるが、地元出身者が少なく大半が単身赴任である。その上チームがケチでお金をくれないため、自宅ではいつもひもじい思いをしている。そんな理由でいつしかチーム名までそうなってしまった。

横浜大漁ホゲールズ(Whgales)
漁港のころの横浜に誕生したチームである。その年横浜は50年に1度の大漁で、あまりの魚の量にみんな「ホゲー」と驚いたことがそのままチーム名となった。

パチヒック リーグ(PACHIHIC LEAGUE)



銭湯楽リーグに遅れること2年、昭和23年に設立。当時の連盟会長は四六時中しゃっくりをしていた。リーグ名を検討する会議で拍手の「パチパチ」という音と、しゃっくりの「ヒック」という音が入り乱れ、書記が混乱して「パチヒック」と記録したことが、リーグ名の由来である。



金欠バキャローズ(Bukkalos)

毎シーズン最後まで優勝を争い、パチヒックリーグを面白くしてくれるが優勝は逃してしまう。そのため優勝をあてにして組んだローンの返済で金欠になって「バカヤロー」と叫んでいる。それがチーム名になった。



鬼っ子スブラボーズ(Bravos)

鬼がこん棒を振り回すようにバッターがバットを振れば、天下無敵の強打者が誕生するだろう。そのときはみんなが「ブラボー」と喝さいを浴びせるだろう。そんなオーナーの願いがチーム名となった。



全部リイオンリズ(Lionlys)

このチームの選手は大変手堅く、マージャンにたとえればリーのみでも上がって1勝を稼ぐタイプである。野球の試合でもその手堅い戦いぶりには定評があり、自らのチーム名にまでそれを取り入れて選手に徹底している。



福岡太平ホールド(Hold)

激戦区である関東や関西を離れて、福岡で太平の世を送っている。何を勘違いしたか、プロのくせに安らぎを持続させようと、ホールドなどというチーム名にしてしまった困ったチームである。



日本ザルフライターズ(Flyhters)

昔から日本にはゴルフをするサルがいることは有名(!?)だが、このチームの合宿所では野球をするサルが時々目撃される。そのサル達の卓越した運動神経にあやかろうと命名されたチーム名である。



乗って降りおんす(Orionsu)

駅の構内で「乗り降りはお早く…」という放送が流れるがこれは間違いで、「降り乗りは…」が正しいとする意見がある。それに対し、チーム名に使ってまで頑固に「乗り降り…」を主張している。

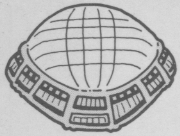
特別参加チーム

今回は新しく2つのチームがペナントレースに参加してきた。

往年レトロズ(Retros)
とっくに峠を越えて自由契約になった選手達が、老後の生活のために設立したチーム。高齢者にもかかわらず、最盛期のデータで参加しているのがズルイといわれている。

メジャーオールスターズ(Stars)
海の向こうの本場メリケン国の選抜チームである。普段から食べているものが我々と違うらしくパワーに格段の差がある。

球場紹介



球場は全部で4つあり、そのうち

- **DOMEスタジアム**
- **PROスタジアム**
- **市民スタジアム**

については画面に紹介がありますが、レトロスタジアム（往年レトロズの試合のみ使用）は紹介がでません。

・レトロスタジアム

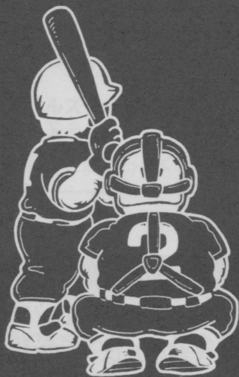
所在地：東京市洲崎1の2
最寄駅：省線　洲崎駅
中堅：115m
両翼：90m
照明：なし
収容人員：21000人
芝：外野　天然芝
　　内野　なし

一般の野球ルールに準じていますが、一部省略されている場合もありますので、ご了承ください。
登場人物、団体名等はすべて架空のものです。

- 権利者の許諾を得ることなく、このソフトウェアおよび遊びかたの本の内容を全部または一部複製すること、およびこのソフトウェアを賃貸に使用することは、著作権法上禁止されております。
- ソフトウェアを使用したことによるお客様の損害、または第三者からのいかなる請求についても当社は一切その責任を負い兼ねます。
- 万一、製造上の原因による不良がありましたらお取り替えいたします。
  それ以外の責はご容赦ください。
- このソフトウェアは、指定された装置以外には使用できません。
- このプログラムの仕様は、改良のため予告なく変更することがありますが、ご了承ください。

このディスクは MSX2 / MSX2+ マークがついていないパーソナルコンピューターでは使用できません。

3-786-966-01(1)



PLAYBALL III

HBS-G068D

ソニー株式会社 〒141 東京都品川区北品川6-7-35

お問い合わせはお客様ご相談センターへ

●東京(03)448-3311 ●大阪(06)251-5111 ●名古屋(052)232-2611

Printed in Japan